# Rättelser till Drakar och demoner

**sid.6** 1T10 innebär att man slår en T20 och avläser alla siffror som om de låg mellan 1 och 10.
**sid.7** En karaktär startar alltid vid 16 års ålder.
**sid.8** Maximalt värde på alla egenskaper för en människa är 21, oberoende av vad man gör kan inget värde överstiga detta. Inget värde kan heller någonsin understiga 3.
**sid.8** För alla färdigheter gäller alltid att förmågan skall avrundas till närmaste hela 5% om detta är nödvändigt.
**sid.11** FÖRSTA HJÄLPEN. Endast ett försök per sår. Om den lyckas läker den 1T3 poäng skada.
**sid.11** »Det bästa skyddsvapnet man kan ha är en rustning som den som riddare bar på. Den är värd 7 poäng.»
**sid.13** Det går i nödfall att parera även med båge, armborst, kastspjut och kastdolk. Vad de tål anges på vapentabellen och chansen är lika med förmågan med trästav, tvahandsklubba, enhandsspjut resp. dolk.
**sid.17** En karaktär startar alltid med 2T100 silverpenningar. Krigare och fredlösa får dessutom sin INTxT100 sp i plundringsbyte.
**sid.18** »En karaktär med erfarenhet som krigare börjar sin äventyrbana med en förmåga på STY + INT + SKI + baschans med 3 vapen (varav ett får vara någon sköld) och en förmåga på STY + INT + SKI + KRA + KRO med färdigheten HOPPA.»
**sid.18** De vapen som en krigare får med sig är de tre vapen som han/hon valt att specialisera sig på.
**sid.18** »... får den fredlöse en förmåga som är lika med (STY + KRO + INT + KRA)/2 + SKI + baschans avrundat till närmaste 5%.»
**sid.18-19** »Den lärde äventyraren är en studerande som söker rikedomar för att bekosta sin utbildning och som slår mynt av sin erhållna kunskap för att skaffa sig fler rikedomar. Det finns sju olika kunskapsområden som den lärde kan studera. Efter fem års grundutbildning har den lärde sin INTx5% i förmåga på Läs- och Skrivkunnighet samt ett annat område. Inom övriga områden har han/hon en förmåga på INTx2% (avrundat till närmaste 5%).

| *Kunskapsområde* | *omfattar* |
|---|---|
| Läkekonst | Första hjäl pen |
| Handel | Värdera föremål |
| | Hav/Sjöfart |
| | Köpslående |
| | Organisera karavaner |
| Läs- och Skrivkunnighet | Läs-o Skrivkunnighet |
| Lärdom | Legender/Militär historia |
| | Pol. historia/Geografi/Lagar |
| | Genealogi/Heraldik/Social historia |
| Filosofi | Matematik/Fysik/Filosofi |
| | Geologi/Paleontologi/Gruvdrift |
| | Zoologi/Botanik/Biologi |
| | Psykologi/Etik |
| Lingvistik | 3 främmande språk |
| Mekanik | Metallurgi/Maskinteknik |

**sid.19** De tider och övre begränsningar som anges för träning gäller för personer som är högst 25 år. Vid högre ålder blir det svårare att lära sig genom träning. För varje påbörjat 5-tal år över 25 tar träningen 1 vecka längre tid och den övre gränsen sjunker med 5%.
**sid.20** Alla sköldar har inte samma BEP. Se vapentabell.
**sid.20** BEP för pengar är 0,1 per 20 mynt.
**sid.20** Totala BEP skall alltid avrundas till närmaste helt antal BEP (0,5 avrundas uppåt).
**sid.20** Äventyrares standardpackning väger 2 BEP.
**sid.20** Om man lastar på sig mer BEP än man har STY sjunker för varje extra BEP alla förmågor med 5% och SKI med 1.
**sid.20 Exemplet** »Trollets 4 poäng i bepansring dras inte av. Trollet som bara tål 20 skadepoäng, dör.»
**sid.21** Liggande/stående på knä innebär också att motståndaren får +20% på sin chans att träffa.
**sid.21** 4. Överraskad
En oväntad attack eller en attack bakifrån helt utan förvarning har dubbelt så stor chans att lyckas. Dvs. man har dubbla sin normala chans att träffa och chansen att spetsa, fumla eller att göra ett superbt kast beräknas från denna högre chans. Den som blir överraskad har ingen attack eller parering denna runda. Samma regel gäller också för bundna, medvetslösa eller på annat sätt hjälplösa motståndare.
**sid.22** Grundträningen för en magiker tar 1 år.
**sid.22** Meningen:»Karaktären anses ha ... T100 i början.» stryks helt.
**sid.22** En fumlad besvärjelse kostar, till skillnad från en som misslyckas helt, lika mycket i KRA som den hade gjort om den lyckats.
**sid.22** »Det är möjligt att öka sin grundförmåga på en trollformel över 100% genom att lyckas med högre grader av den. Dock är 00 som vanligt alltid fummel

**sid.22** Om man går ner på noll eller lägre i KRA förintar man sin egen själ och är oåterkalleligt död.

**sid.23** Icke-magiker kan också lära sig besvärjelser. De har ju dock inte fått någon minnesträning och kan därför inte komma ihåg fler än sin INT/4 trollformler. De kan heller inte läsa eller skriva trollformelsamlingar. Förutom dessa begränsningar kan icke-magiker köpa trollformler av gillet på samma sätt som en magiker. Det tar honom/henne dock dubbla tiden (2 veckor/formel) och chansen att öka sin KRA är bara 21-KRA istället för 25-KRA.

**sid.23** »Trollkarlen Tomas har hamnat i strid med ett par varelser. Han kan ENERGISTRÅLE till 45% och försöker med en första gradens sådan, men han slår 63 och misslyckas. Eftersom fienden har kommit alldeles för nära för att Tomas skall trivas, använder han sig av LYFT 3, vilken han kan till 40% (60%-2x10%) och spelaren slår 37. Tomas lyfter från marken. Strax därpå använder Tomas ELD 2 och slår 22. Med en förmåga 60% (chansen att lyckas = 50%) lyckas han åter igen. Till sist, efter striden, använder han sig av HELA 1 på 70% och slår 63. Åter igen lyckas vår tappre hjälte.

* * *

Tomas slår för de besvärjelser han lyckats lägga. För LYFT behöver han 100-40 = 60%. Spelaren slår 38 och Tomas har nu 65% förmåga på LYFT. För ELD/KYLA behövs det 50% och han slår 21. Även där ökar Tomas 5%. För att öka förmågan på HELA/SKADA behöver Tomas 30% och slår 65. Han står alltså kvar på 70% på den trollformeln.»

**sid.24** Att lära sig en trollformel av en lärare (någon som har minst 90% i förmåga på trollformeln) tar 1 vecka för en magiker och 2 veckor för en icke-magiker.

**sid.24** »Ingen magiker kan under normala omständigheter överstiga sin SKIx4% (avrunda till närmaste 5%) i någon färdighet annat än i de lärdes färdigheter samt LYSSNA och FINNA DOLDA TING. Om han/hon har en förmåga som överstiger detta när han/hon blir magiker behåller han/hon denna förmåga.

**sid.24** Stycket:»Magiker kan endast ... bär på vapen av järn.» stryks helt och ersätts med:»Magiker kan klä sig i vilken sorts rustning som helst men de måste själva köpa den.»

**sid.24-29** Alla formler vars varaktighet anges till 5 min skall ha varaktigheten 15 minuter.

**sid.24** »En besvärjelse kan träda i kraft genast, vara under en stridsrunda, tio stridsrundor eller under femton minuter.»

**sid.27** FÖRÄNDRA. Observera att förutsättningar för fortsatt liv måste finnas för den nya formen. En människa kan inte förvandlas till en fisk mitt ute i en öken, men däremot om han/hon befinner sig i en flod eller sjö.

**sid.27** LJUS/MÖRKER. »Området vilar i totalt mörker. Ingen som inte har förmågan att se i mörker kan se något i området.»

**sid.28** HELA kan inte användas på en person oftare än 1 gång/minut (5 SR).

**sid.29** Besvärjelsen »STÖT» byter namn till »ENERGISTRÅLE». Räckvidden på den skall vara 120 meter.

**sid.30** Alver: INT - 2T6 + 6; SKI - 2T6 + 6; KRA - 2T6 + 6; max INT/3 antal besvärjelser utan magikerträning; kan öka över SKIx4% i alla färdigheter såvida de inte väljer att bli fullvärdiga magiker.
**sid.31** Demonisk företeelse nr.11 skall vara:»Immun mot normala (icke förtrollade) vapen.»
**sid.31** Demonisk företeelse nr.20 skall vara:»Slå två gånger på tabellen.»
**sid.32** Dvärgar: KRA - 3T6; har 5 poängs kedjebrynja.
**sid.33** Skelett: har 5 poängs kedjebrynja; spetsande vapen gör minsta möjliga skada mot dem och kan inte spetsa.
**sid.34** »...måste spöket först genomtränga skyddet som om spöket vore en första gradens besvärjelse.»
**sid.34** Svartalfer: har 3 poängs hårdvaxat läder.
**sid.35** Troll: Gömma sig 50%; Hoppa 50%; Smyga ljudlöst 50%.
**sid.37** »Teurgister, till skillnad från magiker, använder sig av en länk med en gud för att framställa sina besvärjelser. Vilken icke-magiker som helst, krigare, fredlös eller lärd, kan bli teurgist. En teurgist antas ha blivit speciellt utvald av sin gud, en profet som är ett levande bevis på gudens makt. För att på detta sätt bli utvald och bli en teurgist måste karaktären slå sin KRA/2 eller lägre på 1T100. Detta får endast försökas en gång i en karaktärs liv, såvida inte han/hon på ett senare stadium utför någon särskilt helig handling som kan fånga gudens uppmärksamhet.

Observera att präster och teurgister inte är samma sak. Präst är ett yrke där man arbetar i ett tempel, sköter gudstjänster, predikar, förvaltar gamla skrifter, m.m. Teurgisten är en av guden speciellt utvald person. Visst kan en präst också vara teurgist och vice versa, men så behöver absolut inte vara fallet.

Heliga personer (teurgister) använder sig aldrig av egna trollformler utan förlitar sig helt på sin guds kraft. För att framställa en besvärjelse använder de sig av böner till guden. Deras startförmåga med böner är lika med dears KRAx2% (avrundat till närmaste 5%). En lyckad bön ger den vanliga chansen att höja förmågan. Till skillnad från en magiker som har olika förmåga på olika besvärjelser, är bönen endast en färdighet och teurgisten har samma förmåga på den oberoende av vilken besvärjelse han/hon försöker framställa.»
**sid.38** »En helig person återfår sin KRA exakt på samma sätt som en magiker.»
**sid.39** »Ni blir vid middagen tillfrågade av en äldre och till synes välbärgad man från byn om ni vill åta er ett farligt men lönsamt uppdrag. Om ni tackar ja presenterar han sig som Tenar Köpmannen och berättar att en ondskefull kult utanför byn rövar bort och offrar folk från bygden. Den håller dock på att tyna bort och han tror att den nu är så pass svag att en kraftfull attack skulle kunna utplåna den. Om ni lyckas förstöra kulten får ni 500 silverpenningar per man (eller kvinna) och om ni återvänder med information ...»
**sid.40** Diävulsvargar: Andas Eld 40% 2T8
**sid.48** Undertecknat:»Eder trogne tjänare Sinovur Yom, skriftställare i Karqs tempelorden.»